





GRAND PRIX DE LA BANDE DESSINÉE

PHÉNIX 1969

Un soir, nous nous sommes tous déplacés, comme une tribu, au Musée des Arts Décoratifs (à Paris), Directeur en tête, pour aller voir fêter quatre des nôtres qui recevaient les prix Phénix 1969 de la bande dessinée.

Ce soir là, la Société française de la bande dessinée décernait ses différents prix destinés à promouvoir et encourager les dessinateurs et scénaristes de la bande dessinée française.

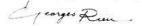
Le jury, composé de dix membres — journalistes, critiques d'art, éditeurs, spécialistes et amateurs de bandes dessinées — et présidé par Alain Saint-Ogan — créateur et dessinateur de Zig et Puce — a remis à Roger Lecureux, scénariste et Raymond Poïvet, dessinateur, le Phénix 1969 pour leur histoire en images « Les Pionniers de l'Espérance » considéré par le jury — et nous sommes pleinement de leur avis - comme la meilleure bande dessinée de l'année.

Mais ce premier grand prix n'était pas la seule récompense pour « PIF », Jean Ollivier et Marcel Gotlib étaient également à l'honneur. Le premier pour le scénario de « Ragnar le Viking », le deuxième pour « Gai-Luron ». Phénix dans les bras, médailles en poche, nous sommes revenus à la Rédaction, fiers de notre « butin ».

Fiers mais pas égoïstes puisque nous vous le présentons en pages 38 et 39.

de nous à vous

Le Rédacteur en Chef



De vous à nous

Véronique MARCHAND, à THUMESNIL : « ...J'ai douze ans, je suis en classe de quatrième et je lis ton journal que je trouve bien. Bravo pour Gai-Luron, Rahan, Corinne et Jeannot. L'énigme de Ludovic est amusante aussi. J'adore aussi les aventures de Nasdine Hodja et de PIF luimême. Enfin, tout le journal est vraiment formidable. Mais où est passé mon copain Nestor? Dans les deux derniers PIF que je viens de lire, je ne l'ai pas

 Nestor a voulu s'échapde son habituelle

trouvé... »

page 11. Tu n'as pas dû bien le chercher car il se trouvait dans PIF.

Alain JOLLAIN, à PU-TEAUX: « ...Le pauvre Jeannot du feuilleton de M. Tabary, victime trop souvent ridicule de l'abominable Corinne, n'aura-t-il donc jamais une revanche éclatante...

P. S. — C'est mon papa qui écrit à ma place car, j'ai une jambe cassée, ça m'empêche d'écrire. »

Michel VERNET à ROUSSET: « ...J'aime bien PIF et tous ses amis,

j'aime bien le journal des jeux, j'aime surtout le gadget surprise qui me permet de m'amuser beaucoup. Hier soir, j'ai construit le gadget-surprise : le globe lunaire. J'ai collé Appolo XI, mais je ne sais pas placer Appolo XII. Pourriezvous m'indiquer où a aluni Appolo XII?

 Appolo XII s'est posé sur l'Océan des Tempêtes. Sur ton globe lunaire, l'Océan des Tempêtes est représenté par la lettre « M ».

Jean-Pierre DUBOUCH, à ALGER : « ...Comme

Suite en page 83.

LES ÉDITIONS VAILLANT

pages 59 à 66

SIÈGE SOCIAL RÉDACTION - ADMINISTRATION



126, rue La Fayette PARIS-10 Boite postale

770-97-59 (7 lig. groupées) C.C.P. 4620-25 3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.



HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F 1 an: 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F

Adressez vos règlements :

Les ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette, Boite Postale 77 - X, PARIS 10° C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire : France: 2 F - Belgique: 20 F B Suisse: 2 FS - Italie: 300 LIRES Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité : Mme M. CHAIGNEAUD

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ 187, quai de Valmy, PARIS-10°. 187, quai de Valmy, Tél. 205-97-28



demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.

GARE AU GORILLE















































































































les Jeudis Corinne Jeannot

PAR, TABARY.



CO...COMMENT? TU OFFRES DES ET CADEAUX À ALORS!? C'EST MON DROIT!! ET BODART?!(*) RUIS D'ABORD LAIGGE-MOI! JE VOUDRAIG FAIRE MA TOILETTE ET M'HABILLER!!!



LA CHIPIE!! PAS ETONNANT QUE L'AGENT BOPART(*) SOIT TOU-JOURS AVEC ELLE CONTRE MOI!!!



(*) GODARD!!!

JE LUI AI CHIPÉ SA CLÉ! EN FAISANT VITE, J'AI LE TEMPS DE FABRIQUE UN CADEAU PIÉSÉ, ET DE FAIRE L'ÉCHANGE!...

AVOUEZ QUE LA RESSEM-BLANCE EXTERIEURE EST FRAPPANTE!.. Hî!Hî! Hî! L'INTERIEUR AUSSI EST FRAPPANT!



GAYEST! J'AI RÉUSSI À
FAIRE L'ÉCHANGE
SANS QU'ELLE ME
VOIT!! HOP!

HÎHÎHÎ! J'AI APERÇU L'AGENT BODART (*) EN FACTION, ET LA CORÎNNE QUI VIENT VERS LUI LE "CADEAU" A LA MAIN!...



TENEZ Mª L'AGENT, C'EGT UN CADEAU DE LA PART DU PETIT JEANNOT LAROSE, ÎL N'A PAS OSÉ VOUS L'OFFRIR LUI-MÊME CAR...





AAAR! LE RASCAL! LE RÉNÉGAT!!!!



un înstant, m.º L'AGENT, vous avez été trompé!! CE CADEAU DIABOLIQUE N'EST PAS DE MOI!! MAIS D'ELLE!...



... DE CE MONSTRE! ELLE EST CAPABLE DE TOUT! ET CERTAINEMENT DE CONFECTIONNER UN CADEAU PIÉGE POUR VOUS L'OFFRIR































LA SEMAINE PROCHAINE PIF VOUS INVITE A UNE



CORRIDA



L'extraordinaire bande Souver-Nop

pour mettre rapidement "sous verre" vos dessins, votre herbier, vos collections

Extraordinaire! La bande auto-collante SOUVER-NOP est si facile à poser que vous ferez en quelques minutes de magnifiques sous-verres.

Aussi bien qu'un encadreur chevronné!
Prépliée, sa rainure vous guide et vous êtes sûr d'aller bien droit.
Auto-collante, vous n'avez pas à la mouiller. Puissamment adhésive, elle ne bouge plus une fois posée.

Et vous avez

SOUVER NOP ADHESIF

Et vous avez le choix entre 7 coloris.

Fabriqué et distribué par CORECTOR-ADHESINE



B - Appliquer la bande adhésive sur le verre.

C et D - Plier en suivant la rainure.

E - Enlever le papier protecteur. Rabattre la bande sur le carton.



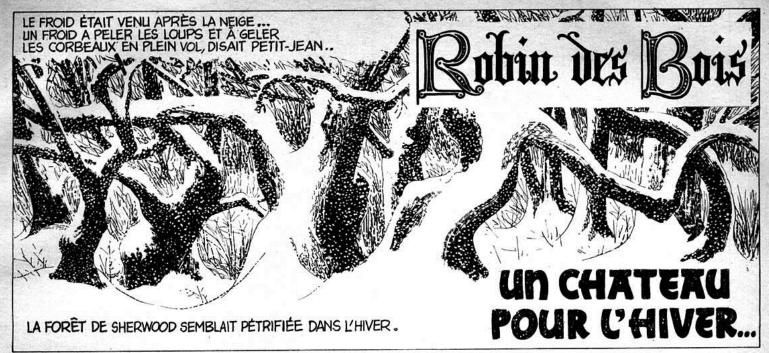
OFFRE EXCEPTIONNELLE

BON A DÉCOUPER ET A ADRESSER A : ETS SOUVER-NOP Service PF - 216, rue Lecourbe - 75-PARIS 15°

Veuillez m'envoyer franco 1 boite SOUVER-NOP au prix spécial de 2 F au lieu de 3 F (ci-joint 2 F en timbres-poste)

NOM_____

ADRESSE____









LES OLITLAWS
NE POLIRRAIENT TENIR PLUS
LONGTEMPS DANS LEURS
CABANES DE BRANCHES ET
DE MOTTES...L'HIVER ÉTAIT
UN ENNEMI INFINIMENT PLUS
REDOLITABLE QUE
LE SHERIF DE NOTTINGHAM...











VINGTAINE DE COMPAGNONS AVAIENT QUITTÉ SHERWOOD POUR GAGNER LES VILLAGES OU ILS ATTENDRAIENT LE PRINTEMPS, EN SE CACHANT DES SERGENTS.















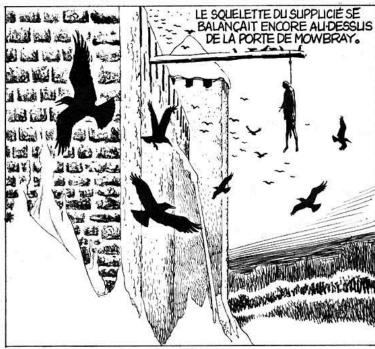
JUSQU'AU MATIN, ROBIN FIGNOLA SON PLAN...IL S'AGISSAIT NI PLUS NI MOINS QUE DE S'EMPARER DU CHATEAU DE MOWBRAY SITUE À MI-DISTANCE DE NOTTINGHAM ET DE LEICESTER.



Nous verrons plus tard quelle était l'idée de robin... Pour le moment rendonsnous au chateau de mowbray, fief de GHERBOD TORTE-MAIN... (IL DEVAIT CE SURNOM À LINE DÉFORMATION DE LA MAIN GAUCHE)

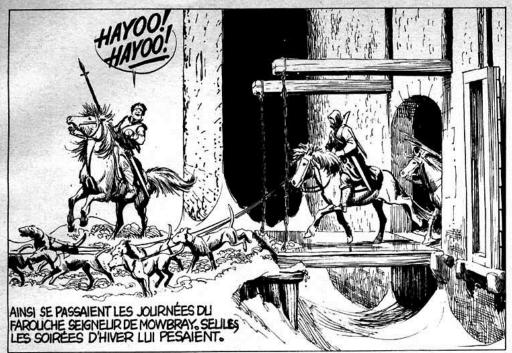


















LLS ÉTAIENT HUIT PLUS MAID MARIANN. LA CARRIOLE AVAIT UN DOUBLE FOND OU LES ARCS ÉTAIENT DISSIMULÉS. UNE FOIS DANS LA PLACE ILS VERRAIENT COMMENT S'EN RENDRE MAITRES...













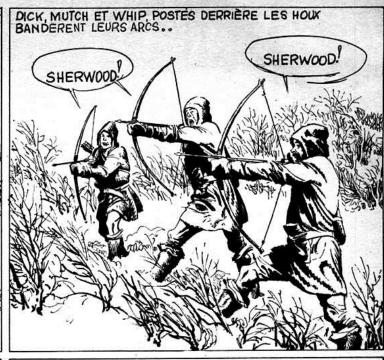












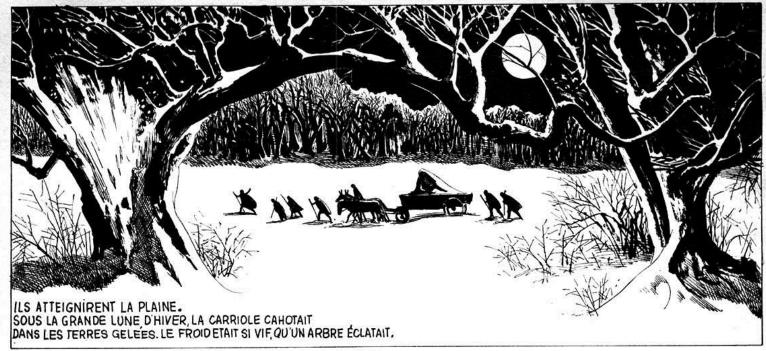
































CHANSONS ET LEURS TOURS.



OU BEAU SPECTACLE ..



ES OUTLAWS ETAIENT DANS LA PLACE ... ILS DEVAIENT A PRESENT AGIR AVEC MESURE ET PRUDENCE ... ILS AVAIENT TROIS JOURS DEVANT EUX. TROIS JOURS SEULEMENT..



















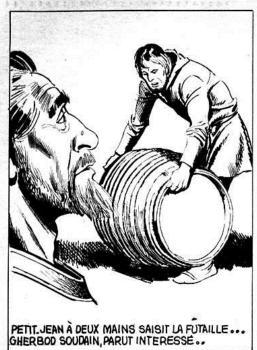




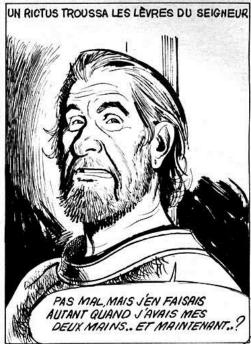










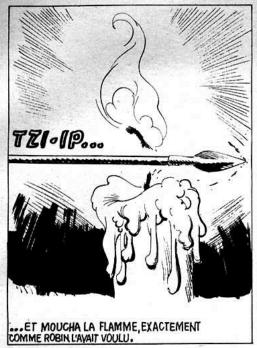












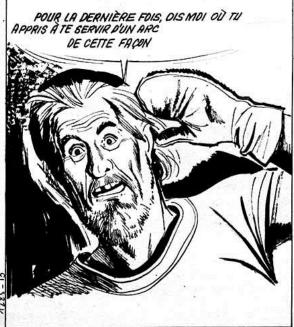












L N'AVAIT PAS PLUTÔT RUGI QUE LA PORTE DU FOND S'OUVRAIT.. ET QUELQU'UN ENTRAIT QUE ROBIN N'ATTENDAIT PAS..



L'HOMME D'ARMES AVAIT ÉTÉ TROUVÉ INANIMÉ SUR LA ROUTE PAR UN MAR. CHAND DE POISSONS SA BLESSURE À LA HAN. CHE ÉTAIT LÉGÈRE. DÉS QU'IL FUT PANSÉ ET REPOSÉ, IL PRIT LA PISTE DES BATELEURS...



LE TONNERRE DÉFONÇANT LA VOÛTE N'EÛT PAS PRODUIT UN EFFET PIRE ... GHERBOD DEMEURA LA, BOUCHE OUVERTE, TANDIS QUE LES HOMMES D'ARMES SE LEVAIENT D'UN BLOC .

























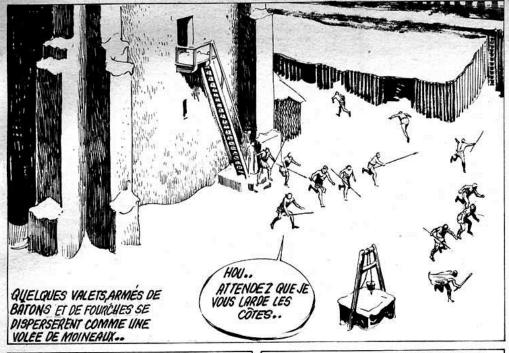




LES OUTLAWS COMPRENAIENT À DEMILMOT.. ENCADRANT MAID MARIANN, ILS FURENT À LA PORTE DU FOND, AVANT QUE LES SOLDATS AIENT PU PORTER UN COUP.













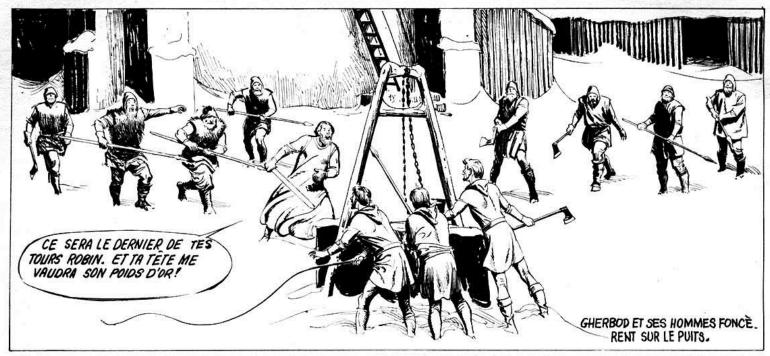










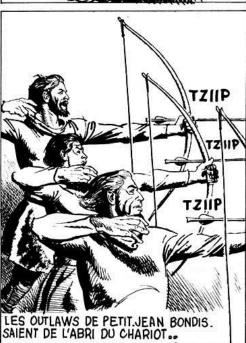


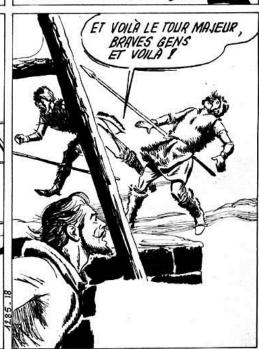




























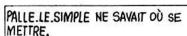












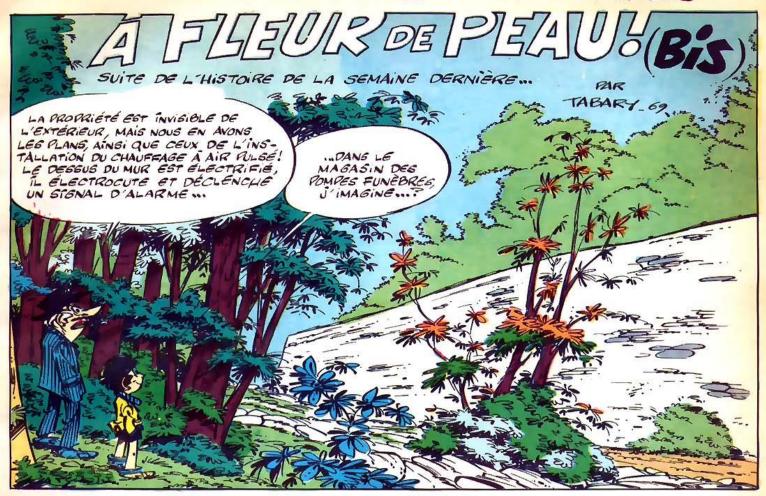


JAMAIS D'IDEÉ .





UNE AVENTURE DE TOTOCHE ET SES COPAINS...











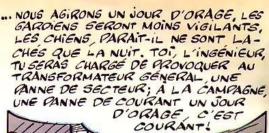














PAILLEURE CHACUN DE VOUE AURA UN ROLE A TÉNIR! BIEN SUR, LE PLUE PANGEREUX VAÊTRE DE PLACER LE MICRO PANS LA MAISON...IL FAUT

Y ALLER À DEUX...

QUI VEUT ENTRER
ANEC MOÎ!

PANS LA
PROPRIÉTÉ!

MOÎ!

MOÎ!

MOÎ!

NOUS
ALLONS
JE VEUX BIEN ALLER
TIRER À LA
COURTEPAÎLLE!
COURTE-PAILLE! PARCE
QUE AVEC MA MALCHANCE
HABÎTUELLE, C'EST MOI
QUI SERAI DÉSIGNÉ!!!



TOP! J'AI GAGNÉ! C'EST MOI QUI AI LA COURTE PAILLE!



MAIS NON, PAS TOI CORINNE,
DANS DES COUPS COMME ÇA,
TU COMPTES POUR OU
BEURRE!
TU DEVRAIS
DONNER TA PLACE
OU BOULOT POUR
EILLETTE!



ALORS SE DONNE MA PLACE
À MON AMI, JEANNOT!!

POURQUOI MOI !!!

T'AS PERDU! T'AS
PERD... J'VEUX DIRE,
T'AS GAGNE T'AS
GAGNE! MOI
JE...

CE SERA LUI, OU MOI!

S'IL NE VEUT PAS, ET

QUE JE MEURE

ÉLECTROCUTÉE, OU

ABATTUE PAR UN GARDIEN,

OU EN CORE DÉVORÉE

VIVANTE PAR UN CHIEN

ENRAGÉ, ÎL AURA TOUTE

SA VIE MA













L'HOMME QUI HABITE CETTE MAISON, JETE LE RAPPELLE, EST TRÈS RICHE, TRÈS PUISSANT, ET TRÈS INFLUENT. SUR LE PLAN ÎNTERNATIONAL, SANS PITIE ET SANS SCRUPULE! ÎL EST SOUPCONNÉ D'ESPIONNAGE, NOUS DEVONS CONNAÎTRE SES COMPLICES, SI TU PARVIENS A PLACER LE MICRO DANS SON BUREAU SANS QU'IL AITLE MOINDRE POUTE TU AURAS RENDU UN GRAND SERVICE À TON PAYS!...















































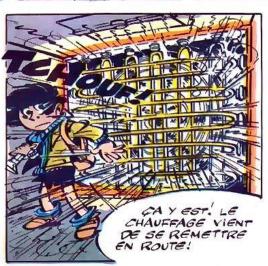


FIGURE TOI QUE LA REDACTION, ÉMUE PAR TOUTES LES LETTRES QU'ELLE
A RÉCUES, A CONVOQUÉ LE
DESSINATEUR, ET LUI A ORDONNÉ DE MÉ FAIRE GAGNER
AUMOINS UNE FOIS! ET QUAND
JE VOUDRAIS! ET JE VEUX
EMJAMBER CE MUR!

EMJAMBER CE MURL COMPRIS, LE DESSINATEUR!







JE SUIS DANS LA GAINE...IL.
FAIT CHAUD... QUE L'INGÉNIEUR
RESTE LÀ BAS, QUAND L'E.D.F.
SERA PARTIE JE LE PRÉVIENDRAI POUR COUPER À NOUVEAU LE COURANT....









A'E' J'AI L'IMPRESSION QUE JE VAIS AVOIR DES DIFFI-CULTÉS À PLACER LE ...ENFIN, CHAQUE PROBLÈME EN SON TEMPS, POUR L'INSTANT, PLACER LE MICRO...















COMMENT DÉTOURNER L'ATTENTION DES GARDIENS? DES... LE BALLON!! VOILÀ L'IDEE LE BALLON!! ALLÒ, LE Q.G! J'AI TROUVÉ LE MOYEN DE SORTIR D'ICI!! QUE LES COPAINS ÉCOUTENT BIEN, VOILÀ VONT FAIRE...



































Le « PHENIX » récompensant la meilleure bande dessinée de l'année.

LE GRAND PRIX ((PHENIX)) de la bande dessinée aux ((PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE))

La littérature a son prix Goncourt, le cinéma a son Festival de Cannes... et la bande dessinée a son Grand Prix Phénix. Un prix convoité, qui récompense le meilleur scénario et les meilleurs dessins dans le domaine de la bande dessinée française.

Qui s'étonnera des résultats? Pas nous... et pas vous, lecteurs de PIF!







" LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE "

Des héros de demain - Des héros de toujours

Raymond POIVET pour le dessin et Roger LECUREUX pour le texte, obtiennent donc le Grand Prix Phenix. Une consécration suprême! Maud, Tangha et tous les héros des Pionniers ne sont pas des inconnus pour les lecteurs de Pif! Depuis vingt-cinq ans, ils parcourent l'espace, découvrent de mystérieuses planètes, pour notre plaisir... et les créateurs de la "Meilleure bande dessinée française" vont allègrement vers leur 1 200° page! (Pour l'avenir proche, R. Poïvet et R. Lecureux nous préparent un épisode en 20 pages "17 Minutes à vivre").

Bravo Roger, Bravo Raymond et continuez à nous faire rêver!



GAI-LURON

"La meilleure bande dessinée comique!"

"GOTLIB... vous savez, c'est celui qui ressemble tellement à Gai-Luron! Un flegmatique très rigolo..."

Si "rigolo", Gotlib, qu'il obtient le premier prix de la bande dessinée comique pour GAI-LURON. Gai-Luron hante les pages de PIF depuis plus de huit ans. Il fit sa première apparition dans "Nanar, Jujube et Piette", puis fit bientôt cavalier seul pour la joie de tous. Un prix mérité que nul ne conteste!

RAGNAR LE VIKING

La meilleure bande dessinée réaliste et d'aventure

Jean OLLIVIER, père de RAGNAR, est déjà un habitué des prix! il s'est particulièrement distingué par ses livres sur l'aventure viking. Quant à Martin SIEVRE, le dessinateur (il dessine actuellement ROBIN DES BOIS), c'est un des plus grands spécialistes d'armes et armures... et le plus réputé des dessinateurs.

Jean Ollivier et Martin Sièvre nous préparent d'ores et déjà la prochaine aventure de Robin des Bois : "Œil pour Œil, Dent, pour Dent".



LE PALMARÈS

GRAND PRIX DE LA BANDE DESSINÉE - PHÉNIX 69

Roger LECUREUX et Raymond POIVET pour "LES PIONNIERS de L'ESPÉRANCE"

LES AUTRES PRIX

Bande dessinée réaliste et d'aventures GIR-CHARLIER (lieutenant Blueberry)

Bande dessinée science-fiction PICHARD-LOB (Ulysse)

Bande dessinée comique GOSCINNY-TABARY (Vizir Iznogoud)

Pour le scénario :

Bande dessinée réaliste et d'aventures Jean OLLIVIER (Ragnar)

Bande dessinée science-fiction et fantastique

FRED (Philémon)

Bande dessinée comique GOTLIB (Gai-Luron)

Recherches Graphiques de bandes dessinées

Bande dessinée réaliste et d'aventures ALEXIS (Pages d'actualités)

Bande dessinée science-fiction et fantastique

Robert GIGI (Orion)

Bande dessinée comique Claire BRETECHER





















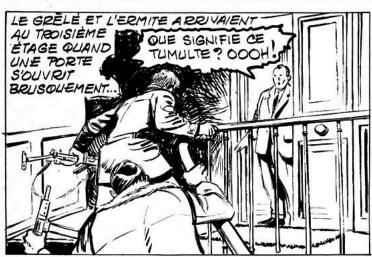
































LE GRÊLE ET L'ERMITE RETENAIENT. LEUR SOUFFLE... NE SE TROUVERAIT-IL PAS PARMI CES GENS QUELQU'UN QUE LA MENACE ÉPOUVANTERAIT ?



IL DOIT BIEN SE TROUVER PARMI TOUS CES HOMMES UN FROUSSARD, OU MÉME QUELQU'UN QUI N'APPROUVE PAS LA DÉSISTANCE ...



































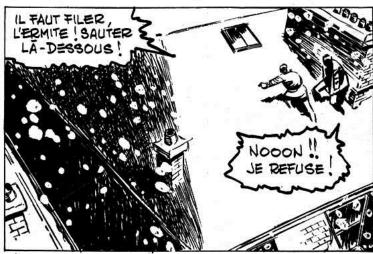










































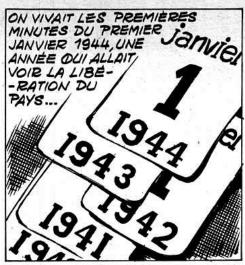




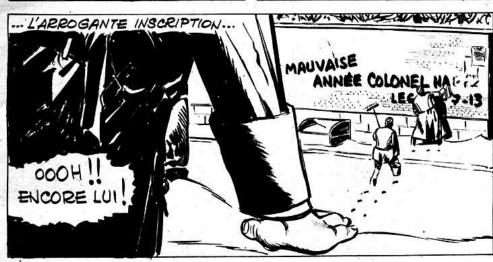












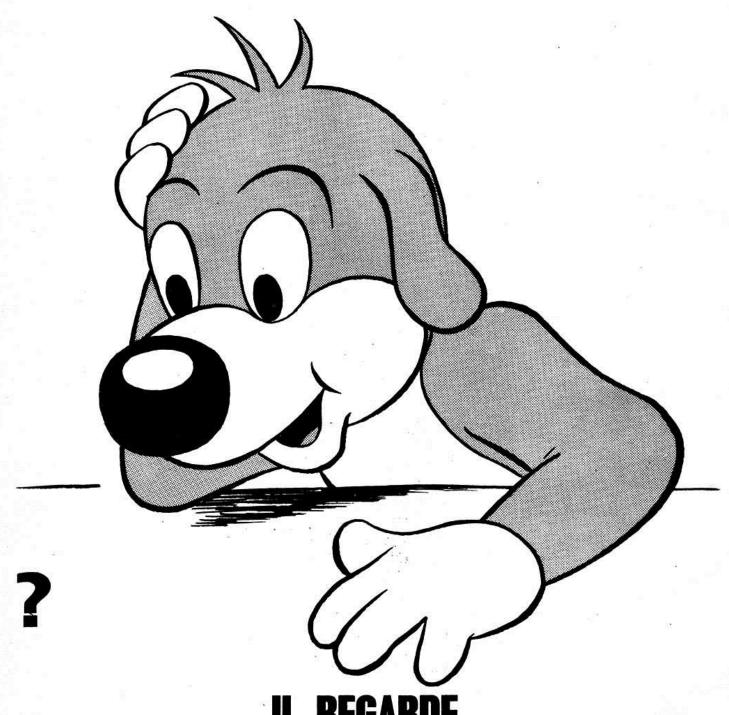








MAIS QUE REGARDE-T-IL DONC?



IL REGARDE le GADGET SURPRISE de la semaine prochaine.

le PENSE JEU

Par O.-A. GRANDJEAN

Chaque semaine, nous vous proposons des idées de jeux pour toujours vous amuser. Collectionnez ce pense-jeu... et vous ne direz jamais plus : « Que vais-je faire aujour-d'hui? »

Pour jouer à l'intérieur :

CHERCHEZ LE RÉVEIL

Le meneur de jeu cache un réveil dans la pièce en veillant à ce que le tic-tac soit audible; les autres joueurs, dont les yeux sont bandés, ont pour tâche de le découvrir le plus vite possible, le gagnant étant celui qui parvient à ce résultat avant les autres. Pour que les chances soient égales, les joueurs « aveugles » se groupent tous dans un coin de la pièce et prennent le départ du même point précis.

Pour jouer seul:

LA PRISE DE LA BASTILLE

Rassurez-vous, celle-ci a été prise depuis longtemps... Et là n'est pas notre propos.

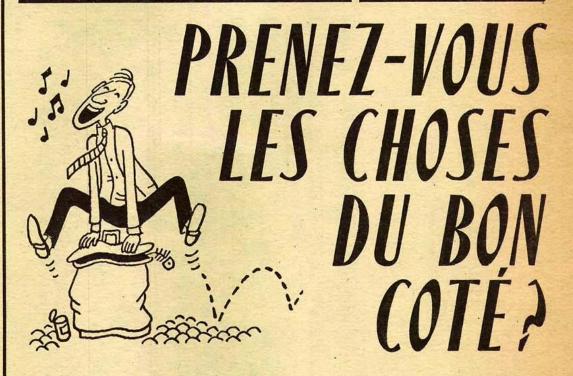
Cette « phrase » est simplement celle que nous avons choisie pour illustrer ce nouveau jeu. Il s'agit de rayer une lettre sur trois en partant de la première, afin de recueillir un certain nombre de caractères que vous allez utiliser pour composer un ou deux ou trois mots. En prenant notre exemple, nous avons comme lettres : L,R,E,L,A,I,E, soit 7 lettres. Avec ces lettres nous pouvons former le mot « éraillé ». Nous avons rempli notre contrat, car le but à atteindre est la formation d'un seul mot utilisant toutes les lettres, ce qui est assez difficile. Bien entendu, vous pouvez organiser une compétition ou plusieurs. On accorde 10 points à celui qui a formé un seul mot, 8 points pour 2 mots, 6 pour trois, etc. Mais si vous êtes seul, rien ne vous empêche de battre votre propre record en vous imposant l'épreuve à partir de plusieurs petites phrases du type de la nôtre.

JOURNAL DES JEUX

UNE BLAGUE DE PHILIPPE LENOIR, A PARIS (7°).

Le sorcier de la tribu vient de guérir un cannibale qui souffrait de l'estomac.

 Maintenant, lui dit-il, tu pourras manger n'importe qui...



Vos réponses vous le diront en pages 70 et 71.

C'est CLAUDINE DUFRESNE,

à la Croix-Saint-Ouen - 60 qui gagne les 250 F et la maquette LINDBERG offert par Jouets Rationnels du n° 1279.

NOMS DECODÉS :

RECTANGLE — TRAPÈZE — OCTOGONE — COURONNE — SPIRALE — CUBE — TRIANGLE — PENTAGONE — CARRÉ — OVE — CŒUR — HEXAGONE — PYRAMIDE — LOSANGE.

LISTE DE PRÉFÉRENCES :

CŒUR — PENTAGONE — COURONNE — HEXAGONE — PYRA-MIDE — CARRÉ — TRIANGLE — CUBE — OCTOGONE — OVE — LOSANGE — TRAPÈZE — RECTANGLE — SPIRALE.

Toutes sortes de pipes...



Chacun des personnages qui s'agitent autour de ce dessin va choisir, dans le centre, la pipe qui lui convient.

A votre avis : Comment ce choix va-t-il se faire ?

J'ajoute, pour vous aider la liste de ces pipes : A : Chibouque.

B : Pipe à bulles de savon.

C : Calumet.

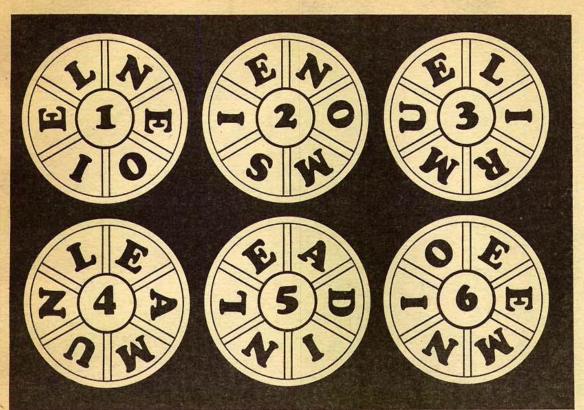
D : Pipe droite en bruyère.

E : Pipe en porcelaine.

F : Pipe en corne de bœuf.

G: Pipe nippone.

LES ROUES DE PRÉNOMS



Voici six roues numérotées de 1 à 6.

Chaque roue compte six lettres.

Avec les lettres de chacune des roues, convenablement assemblées, vous pouvez former chaque fois un PRÉNOM.

Puis, en prenant une lettre dans chacune des roues, et en répétant cette opération quatre fois, vous formerez encore quatre prénoms différents.

Quels sont donc ces dix prénoms?

Solutions en dernière page du Journal des Jeux

.

Charades le carré blanc

à initiales

Par O.-A. GRANDJEAN

Pour déchiffrer ces charades, trouvez d'abord chacun des mots répondant aux définitions données, exactement comme pour les charades ordinaires. Puis, inscrivez dans l'ordre, les initiales de ces différents mots. Vous formerez alors le nom désigné par « mon tout ».

Mon premier se met à la fenêtre Mon second se met dans un livre Mon troisième se met sur la portée ...Et mon tout se met en fût.

Mon premier est en toc Mon second est en eau Mon troisième est en laine

... Et mon tout peut être d'Ariane ou d'Araignée.

Mon premier se range dans un porte-monnaie français

Mon second se range dans un porte-monnaie portugais

Mon troisième se range dans un porte-monnaie indien

...Et mon tout se range parmi les métaux.

Par O.-A. GRANDJEAN





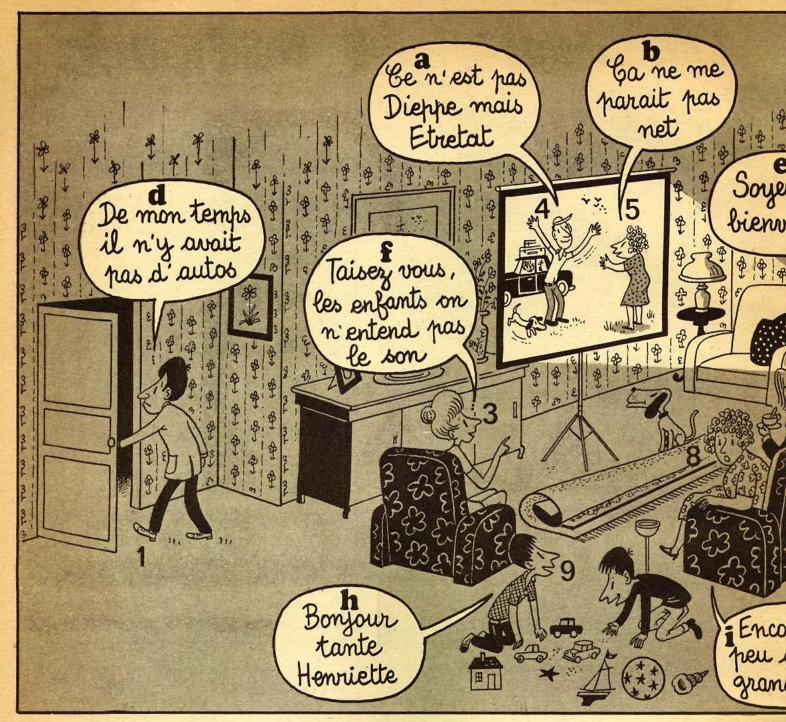








Examinez bien chacun des fragments reproduits dans les cinq fenêtres. Tous ont été prélevés sur ce dessin. L'un d'eux se place exactement à l'endroit du carré blanc. Lequel?



Les lecteurs nous racontent "les meilleu

Une histoire drôle de Didier CHABRES - COMBS-LA-VILLE.

Sur les bords d'un lac, un monsieur lance un bateau dans l'eau et commande à son chien d'aller le chercher. Le chien se jette à l'eau et, au lieu de nager, il court sur la surface du lac. Un monsieur s'approche et dit au maître : « Votre chien est fantastique ».

— Mais non, répond le maître, il fait ça parce qu'il ne sait pas nager!

Une histoire drôle de N. REGASSE - LIMOGES.

Pour la première fois, un petit garçon va à l'Opéra. En rentrant, sa maman lui demande :

— Comment as-tu trouvé ça? Et le petit garçon de répondre :

— C'était bien, mais pourquoi avoir choisi des danseuses trop petites?

- Comment cela?

 Oui, tu n'as pas remarqué, elles étaient toutes sur la pointe des pieds!

Roger DAL a choisi cette histoire drôle de Jean-Michel SCHIAVO - CORSE, comme le meilleur envoi de la semaine. Il recevra un magnifique cadeau.

Un boxeur souffre d'insomnie. Son médecin lui conseille de compter les moutons, mais huit jours après, le boxeur revient en disant :

— Ca ne marche pas votre truc, quand j'arrive à neuf, je me lève!

Une histoire drôle de Michel VALANSOMME (59).





On revoit en famille les souvenirs de vacances. Papa passe le petit film d'amateur qu'il a réalisé.

On a fait l'obscurité dans la pièce, et c'est probablement pourquoi les paroles ne correspondent pas avec ceux qui les prononcent.

Remettez de l'ordre dans tout cela en rendant à chacun la bulle qui lui appartient.

Solutions en dernière page du Journal des Jeux

s" Les lecteurs nous racontent "les meill

Un petit nuage se promène dans le ciel avec sa maman. Comme il s'éloigne, maman nuage lui crie :

- Où vas-tu?

·Alors le petit nuage :

- Je vais faire pluie-pluie!...

Une histoire drôle de Michel JOB - GOUS-SAINVILLE.

Un monsieur apprend à conduire à sa femme. Il lui dit :

— Quand le feu est rouge, tu t'arrêtes. Quand il est vert, tu
passes. Quand je deviens blanc, tu freines.

Une histoire drôle de Sylvie FRIEDLANDER - TINQUEUX.

Un passant demande à un cantonnier :

— A quoi sert cette lanterne?

- A indiquer qu'il y a un tas de pavés au bord de la route
- Et à quoi servent ces pavés?
- A mettre la lanterne dessus.

Une devinette de Martine ROUAULT - PANTIN

Si vous deviez donner un prénom à l'étoile polaire, lequel choisiriez-vous?

R.: ELEONORE (effectivement, elle est au Nord).

Histoire drôle de Pascal TOCHON.

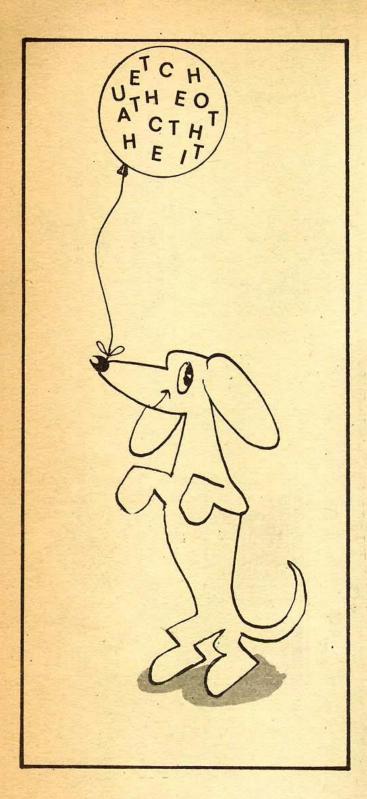
Maman surveille les cahiers de son fils. Soudain, elle s'étonne :

- Mais, il n'y a rien sur cette page!

Alors, l'air gêné, le petit garçon s'explique :

- C'est normal, c'est la page du calcul mental!

LE MOT LE PLUS COURT



Les lettres contenues dans le ballon vont vous permettre de former TROIS NOMS commençant tous par la lettre « H ». Lorsque vous aurez trouvé les trois noms en vous servant de ces lettres et des définitions ci-dessous, il restera encore dans le ballon un certain nombre de lettres inutilisées. A vous de les mettre en bon ordre pour qu'elles constituent un quatrième mot, LE MOT LE PLUS COURT.

DÉFINITIONS :

- 1. Est très utile pour un Père Noël.
- 2. Est très utile pour trouver un abri dans les bois.
- 3. Est très utile au travail d'un bûcheron.

Solution en dernière page du Journal des Jeux.

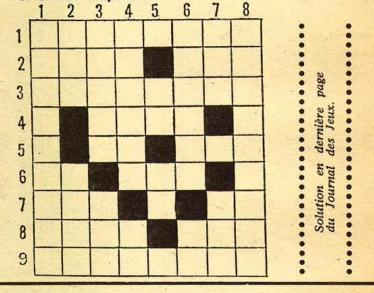
MOTS CROISÉS

HORIZONTALEMENT :

- 1. En est atteint celui qui est chauve.
- 2. La veille d'aujourd'hui. Terminaison des verbes au pluriel.
- 3. Qui existe déjà depuis longtemps.
- 4. Prénom féminin courant en Russie.
- 5. Indiquent la nouvelle lune sur le calendrier. Célèbre héros cornélien.
- 6. La fin de juillet. Époque qui peut durer plus de cent ans.
- 7. Canton de Suisse. Métal utilisé en bijouterie.
- 8. Ses habitants s'appellent les Riomois. L'oiseau y pond ses œufs.
- 9. Elles forment des bancs quand elles sont dans l'eau et des boîtes quand elles sont dans l'huile...

VERTICALEMENT:

- 1. Nom donné à ceux qui font profession de couvrir les maisons avec des toits de chaume.
- 2. Un département qui a le numéro 1. Fit un tri.
- 3. Doit être apprise pour être bien sue. Un roi renversé.
- 4. Partie de la vigne faite d'une tige très fine qui s'enroule en spirale autour du support. 1 500 en chiffres romains.
- 5. En épelant : mer grecque. Note de musique.
- 6. Persévérant. Consonnes.
- 7. Arrose Innsbruck. Ses pattes sont palmées.
- 8. Grands drapeaux.



LE MOT EN LONGUEUR

Les lettres contenues dans la réglette ci-dessous vont vous aider à former TROIS NOMS commençant tous par la lettre « F ». Lorsque vous aurez trouvé ces noms, en vous servant de ces lettres et des définitions que nous allons vous donner, il restera encore dans la réglette un certain nombre de lettres inutilisées. A vous de les mettre en bon ordre pour qu'elles constituent un quatrième mot : LE MOT LE PLUS COURT.

DÉFINITIONS :

- 1. Il n'est pas gêné par des rembourrages en noyaux de pêche.
- de pêche. 2. Une armée de bateaux.
- S'appelle corde quand elle est grosse.

A CC EE FF III K LL O P R TT

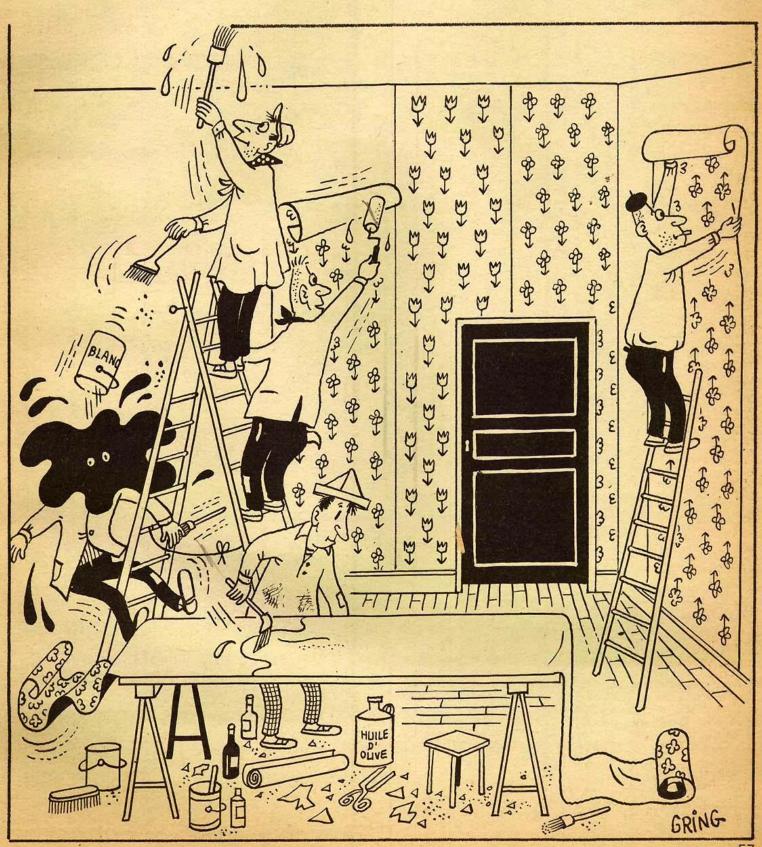


Ça ne colle pas!

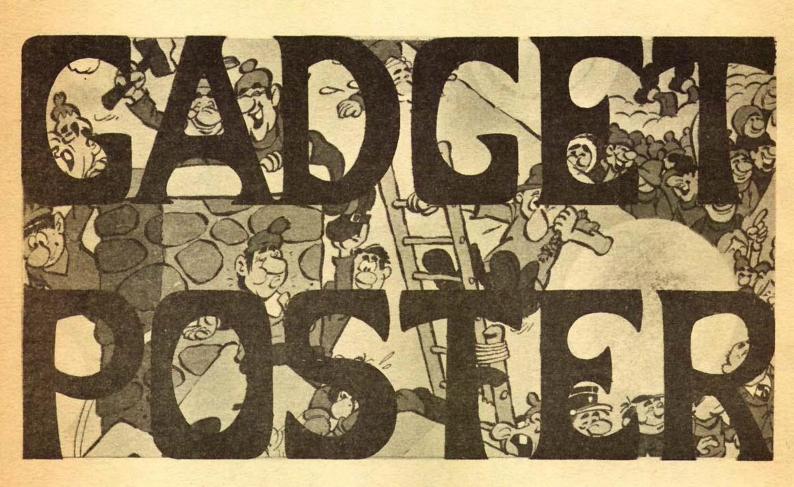
Ce sont probablement des amateurs, ces personnages qui s'efforcent de coller du papier peint sur les murs de cette pièce.

Ils commettent des tas d'erreurs. Lesquelles ?

Solution en dernière page du Journal des Jeux.



CETTE SEMAINE POR VOUS OFFRE UN GADGET MAGIQUE UN...



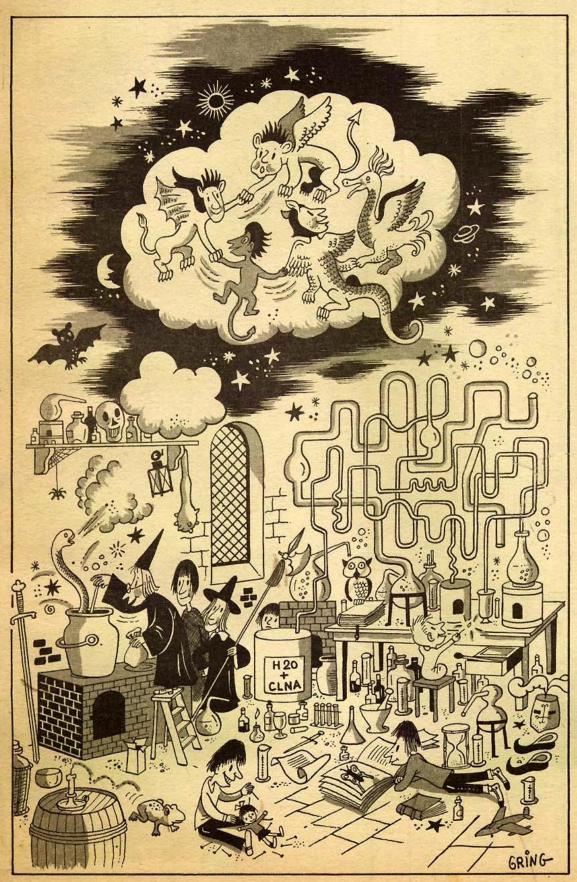
CE N'EST PAS UN POSTER COMME LES AUTRES!

Sur votre gadget-Poster, se trouve 23 emplacements blancs — Prenez un crayon noir, (ou si vous voulez personnaliser votre poster, prenez un crayon de couleur). Passez-le légèrement sur les emplacements blancs — Il apparaîtra alors, des dessins magiques — Il ne vous reste plus qu'à coller votre Poster, dans votre chambre.



Au temps des alchimistes

Les laboratoires d'aujourd'hui ne ressemblent en rien aux laboratoires d'hier. C'est pour cette raison que notre dessinateur a commis quelques erreurs en imaginant cette scène.



1º Il a placé dans ce dessin, six objets qui n'ont aucun rapport avec l'alchimie et qui n'ont pas leur place dans ce décor.

2º Il a imprudemment placé une boîte d'allumettes. Trouvez-la.

3° En 30 secondes, dites où aboutit le tube qui part du récipient situé sur la table à gauche du petit vase à pied. (Bien entendu, vous ne vous servez que de vos yeux.)

4° Combien y a-t-il d'éprouvettes graduées dans le dessin.

5° Maintenant, regardez bien la scène et dites combien il y a de personnages, de choses, d'animaux qui portent des ailes.

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

GRANDE COURSE DE BOBSLEIGHS

Découpez et collez sur du carton chacun des bobs que vont mener les joueurs (2 à 5). Munissez-vous d'un dé.

BUT DU JEU

Le dé, lancé à tour de rôle, vous indique chaque fois le nombre de cases que peut parcourir votre bob. Vous avez le droit d'effectuer tout votre parcours sur la piste centrale. Vous pouvez aussi augmenter la vitesse de votre engin en utilisant, au bon moment, les bords relevés de la piste. N'hésitez pas à aller d'un bord à l'autre pour gagner des cases et dépasser vos adversaires. Soyez à la fois réfléchi et audacieux, comme un grand pilote de bob; vous augmenterez vos chances!

MARCHE DU JEU

DEPART : Chaque pilote lance le dé et pose son bob sur la case de la piste centrale correspondant à ses points. Si la case est déjà occupée, on relance le dé.

LA COURSE: Dès qu'un bob a pris le départ, il peut passer sur les bords à droite ou à gauche de la piste centrale, chaque fois que le dé donne une vitesse suffisante: au moins 4 points. De la même manière, le pilote se trouvant sur un bord, peut ramener son bob sur la piste centrale ou passer sur l'autre bord chaque fois qu'il obtient, avec son dé, 4, 5 ou 6 points. Seule la traversée de la piste centrale, pour aller sur l'autre bord, fait perdre un des points du dé. Les flèches indiquent des manœuvres intéressantes; mais ce ne sont pas les seules!

INCIDENTS DE PARCOURS : Le bob aboutissant à une case occupée par un autre se place derrière lui, sur la première case libre.

Tout bob arrêté sur une case grise risque, au coup suivant, UNE PERTE DE VITESSE. Si le dé lui donne 1, 2 ou 3 il reste en place. A son pilote, au tour d'après, de tenter de regagner le temps perdu!



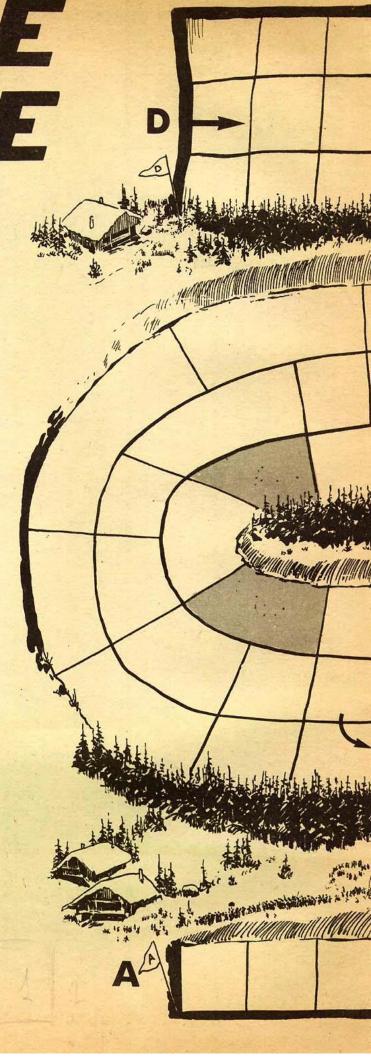


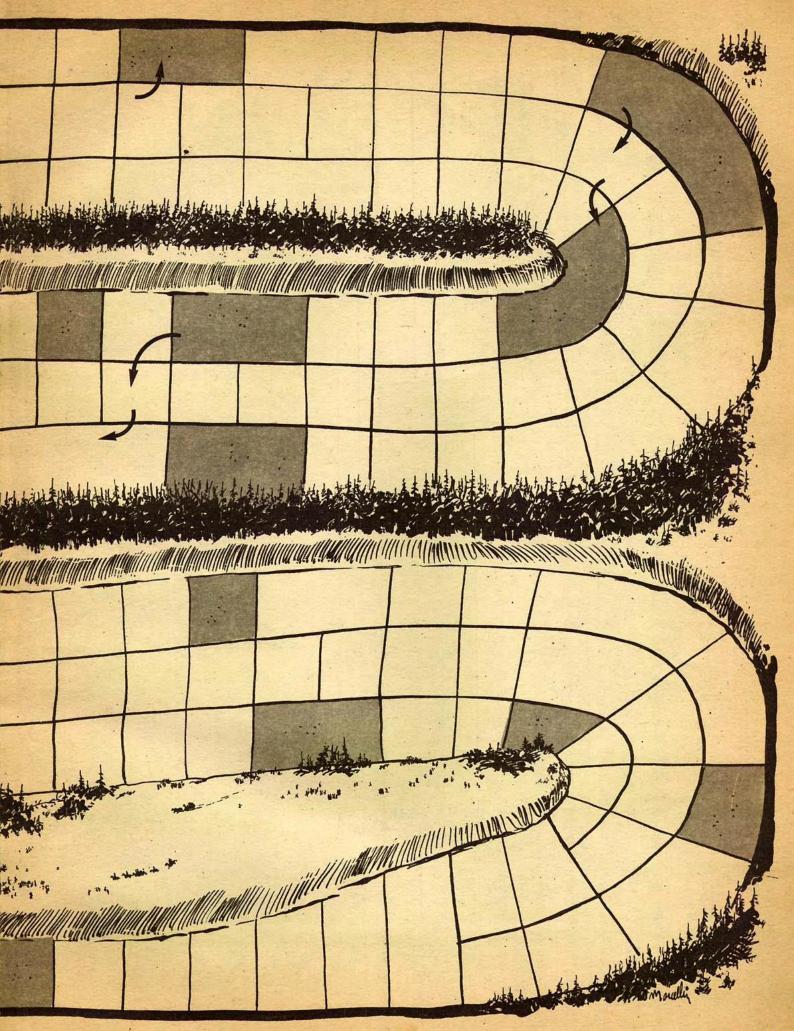
Pions à découper.













PRENEZ-VOUS « LES CHOSES » DU BON CÔTÉ ?

- 1. Dès que vous êtes un petit peu malade, pensez-vous que cela va être grave? . .



- 5. Avez-vous des tas de remèdes pour les maux à venir?
- 7. Le beau temps vous rend-il de bonne humeur?



- 9. Il ne faut jamais faire le jour même ce que les autres peuvent faire pour vous le lendemain? . . .
- 10. Etes-vous capable de porter toute la journée une chaussette trouée sans en être gêné?
- 11. La fortune vient en dormant. Etes-vous d'accord?



- 12. Tout s'arrange avec le temps?
- 14. Faites-vous cónfiance à vos amis?



- 15. Les difficultés vous découragent-elles facilement ?

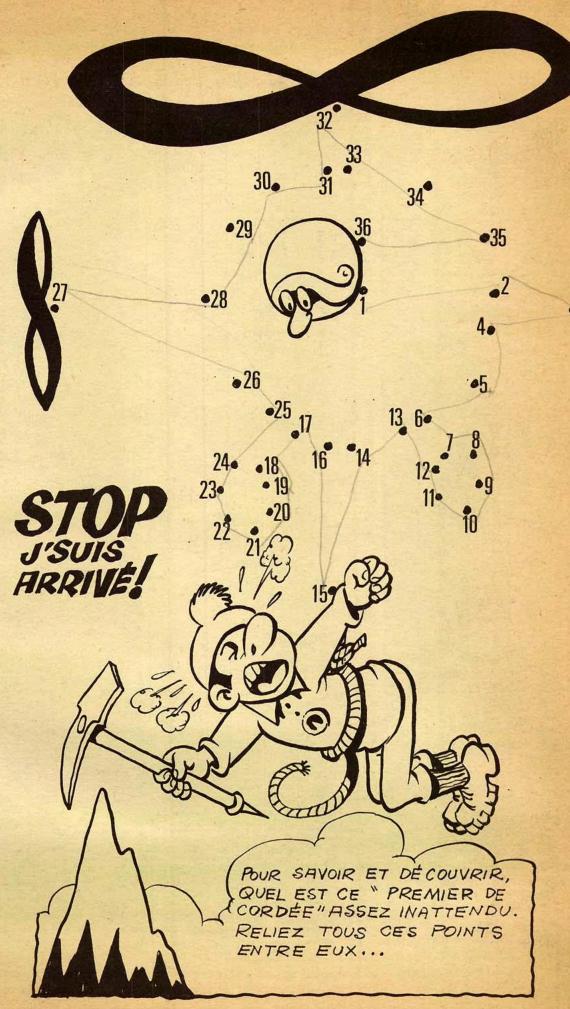
Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 3, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16. Un point également pour « non » à : 1, 2, 4, 5, 8, 15. Faites le compte de vos points, puis tournez les pages et allez voir aux solutions ce qu'il faut penser de ce total.



UN MINI-TEST DE ROGER DAL

Les Gaulois craiqnaient, dit-on, que le ciel ne leur tombe sur la tête. A ce point de vue ils étaient évidemment pessimistes. Je connais, par contre, des gens qui prennent toutes les choses bon côté et qui restent optimistes même si le temps est orageux et même si les soucis s'accumulent sur leur tête.

Et vous? Etesvous pessimiste
ou optimiste?
Prenez-vous les
choses du bon
côté? Vos réponses à ces
quelques questions vont vous
le dire.



ENICME...

PAR MOALLIC

M. Lajoie a décidé de commencer joyeusement l'année.

Le portefeuille bien garni, il s'en va faire la fête.

CA COMMENCE MAL



 Il est soudain assailli par un mauvais garçon qui lui dérobe son portefeuille. A demi étourdi, il a pu voir fuir son agresseur.



 LUDO qui passait par là accourt et se lance aussitôt à la poursuite du fuyard.



 Celui-ci s'engouffre dans un café, mais Ludo l'a vu et pénètre à son tour dans l'établissement.

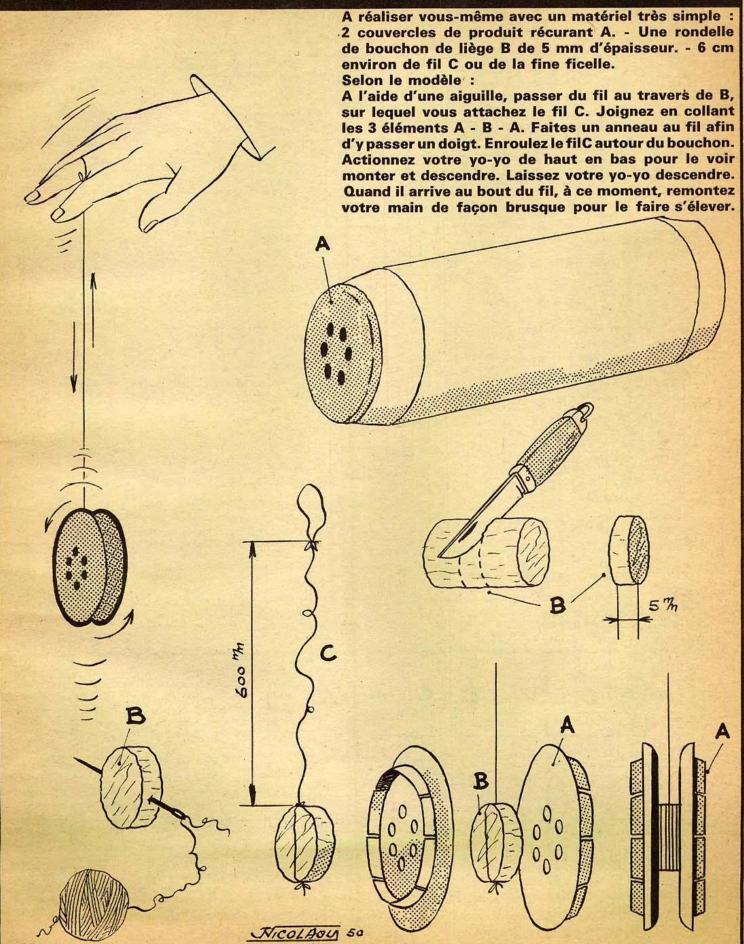


4. L'endroit n'est pas très accueillant et les consommateurs répondent évasivement à Ludovic. Mais Ludo qui a le sens des déductions réfléchit et se dirige sur l'agresseur pour l'arrêter.

Si vous ne trouvez pas..., regardez la solution en dernière page du Journal des Jeux.

QUEL EST L'AGRESSEUR? COMMENT LUDO L'A-T-IL REPÉRÉ?

FABRIQUEZ-VOUS UN 310-310



SOLUTION DES JEUX

TOUTES SORTES DE PIPES

La pipe A — ou chibouque pour le turc 2.

La pipe B - pour la petite fille 5.

La pipe C - ou calumet pour l'indien 7.

La pipe D - pour le monsieur 3.

La pipe E - en porcelaine pour le tyrolien 4.

La pipe F - en corne de bœuf pour le zoulou 6.

La pipe G - pour le Japonais 1.

LES ROUES DE PRENOMS

1. LEONIE — 2. SIMONE — 3. MURIEL — 4. MANUEL — 5. DANIEL — 6. NOEMIE.

Et, en prenant une lettre par roue : EMILIE — DENISE — MARION — AMELIE.

CHARADES

1. VIN (Volet - Image - Note). — 2. FIL (Faux - Ile - Layette). — 3. FER (Franc - Escudo - Roupie).

LE CARRE BLANC

Il s'agit du fragment nº 4.

JEU DES BULLES

1. G — 2. C — 3. A — 4. H — 5. E — 6. B — 7. I — 8. F — 9. J — 10. D.

MOTS CROISES

Horizontalement: 1. CALVITIE. — 2. HIER - ENT. — 3. ANCIENNE. — 4. OLGA. — 5. N.L. - CID (le). — 6. ET - ERE. — 7. URI - OR. — 8. RIOM - NID. — 9. SARDINES. Verticalement: 1. CHAUMEURS. — 2. AIN - TRIA. — 3. LEÇON - IOR. — 4. VRILLE - MD. — 5. EG (Egée) - RE. — 6. TENACE - NN. — 7. INN - OIE. — 8. ETENDARDS.

MOT LE PLUS COURT

1. HOTTE. — 2. HUTTE. — 3. HACHE. Mot le plus court : TIC.

LE MOT EN LONGUEUR

1. FAKIR. — 2. FLOTTE. — 3. FICELLE. Le mot restant : PIC.

CA NE COLLE PAS!

 Il manque un pied au tréteau droit. — 2. L'échelle est appuyée sur le papier à coller, à droite. — 3. Il y a, contre le mur, un lé de papier différent. — 4. Un personnage pose d'ailleurs un rouleau à l'envers (à droite). — 5. Les deux bouts du papier qui est sur le tréteau, sont impressionnés, de deux côtés différents. — 6. Le pot qui se renverse à l'inscription « blanc » à l'envers. — 7. Il en sort d'ailleurs de la peinture noire. — 8. Et le bonhomme éclaboussé tient le pinceau par ses poils. — 9. Celui qui est en haut de l'échelle a deux pinceaux en main. — 10. Le rouleau d'un peintre a le manche dans le prolongement du rouleau. — 11. Celui qui colle sur les tréteaux a un pinceau curieusement courbé. — 12. Pourquoi un pot d'huile d'olives? — 13. Et les ciseaux à partie inversée? — 14. Le foulard du peintre placé au sommet de l'échelle est à pois derrière et blanc à ses extrémités. — 15. Un pot de peinture à deux anses. Et il y a peut-être d'autres erreurs encore.

CINQ EN UN

OBJETS ANACHRONIQUES: La hallebarde. — Le heaume (en bas à droite). — Les poulaines. — Le glaive des chevaliers (debout, à gauche). — La massue de l'homme des cavernes (sous l'étagère). — L'avion.

LA BOITE D'ALLUMETTES forme le tiroir de la table.

LES EPROUVETTES sont au nombre de huit.

LE POINT D'ARRIVEE DU TUBE se situe dans le vase, sur la table, à l'extrême droite.

IL Y A 4 MONSTRES QUI PORTENT DES AILES : LE HIBOU - LA CHAUVE-SOURIS - LE PAPILLON - L'AVION.

Il y a 8 « individus ailés : les quatre monstres, le hibou, la chauve-souris, le papillon et l'avion.

TEST

— Si vous avez plus de 12 points, vous êtes optimistes et vous prenez les choses du bon côté. L'avenir vous paraît souriant. Tant mieux...

paraît souriant. Tant mieux..

— Entre 6 et 12 points, vous êtes dans le juste milieu entre l'inquiétude que rien ne justifie et l'insouciance dangereuse. Mais vous savez très bien ne pas vous « faire de soucis » inutiles.

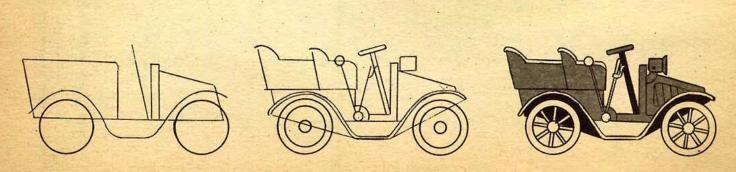
— Moins de 6 points, vous vous faites ce qu'il est convenu d'appeler « trop de bile ». Tout ne finit toujours pas plus mal... bien au contraire.

ENIGME

Bien sûr, c'est celui qui dit n'avoir vu entrer personne, étant entré le dernier. D'ailleurs, c'est également le seul qui n'ait pas encore sa consommation.



Esquissez l'encombrement du sujet en plaçant chaque partie principale. Accentuez le détail des roues, des sièges, des manettes. Dessinez les rayons, noircissez derrière les roues. Suivez correctement le modèle et vous réussirez ce vieux tacot Georges Richard TONNEAU, 1902.













































AJOUTER UN VERRE À LIQUEUR DE COGNAC ...





DANS LE MÉLANGE
AINSI OBTENU, METIRE
UNE GOUSSE D'AIL QUE
VOUS RETIREREZ UNE
FOIS LE COCKTAIL
TERMINÉ.



CUILLERÉE À CA-FÉ DE PARMESAN RAPÉ ...



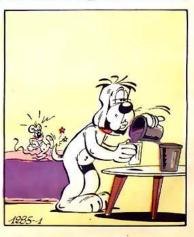
... ET ENFIN, POUR TERMINER UNE PINCÉE DE PAPRIKA.



RECOMMENDATION IM-PORTANTE: NE PAS AJOUTER D'EAU AU MÉLANGE.

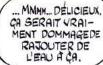






OU LA JOIE DE VIDRE DESSINS DUFRANNE GOILIB

































LEO on bête à Pillon



Scénario : SANI. MAS.

Dessin : MAS.









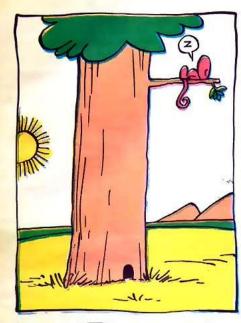


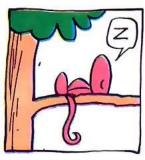




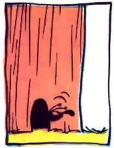
















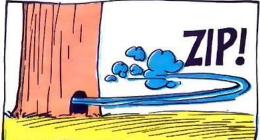


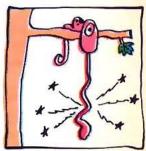




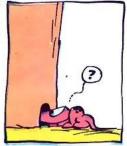












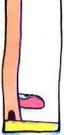


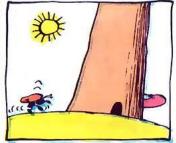




























GLOP GLOP GLOP! *





★ 100 JEUX
100 GAGS
200 PAGES





★ 100 JEUX
100 GAGS
200 PAGES



MAIS QU'EST-CE QU'IL RACONTE ?



GLOP GLOP!*



★ 100 JEUX
100 GAGS
200 PAGES

































De vous à nous de nous à vous

Suite de la page 2.

histoire, je trouve que Gai-Luron est la meilleure. Dans le journal des jeux, il y a un petit cours de dessin toutes les semaines, à la place des animaux. Pourquoi ne nous apprendrais-tu pas à dessiner les héros de ton journal? »

 Bravo Jean-Pierre pour cette excellente idée. Nous en faisons part aussitôt à notre ami Nicolaou.

PUY: « ...J'aimerais vous poser une question : Est-ce que le jury des « Lecteurs vous racontent les meilleures » (qui paraît dans le journal des jeux) a des difficultés pour départager les lecteurs? »

— Oh! que oui et il faut bien des discussions pour que les membres du jury se mettent d'accord entre eux !

Patrick ARCHAMBAUD, LE CREUSOT : « ...Je lis ton journal depuis trois ans. J'espère qu'il n'aura pas de fin car je n'ai que onze ans. »

Philippe RIGOUD, Fabienne TERLE, LE MONTPELLIER : « ... J'ai beaucoup apprécié les gadgets surprise nº 38 et 39. J'ai maintenant un magnifique globe lunaire. J'ai placé le petit dessin représentant Appolo XI, mais je voudrais savoir où il faut placer Appolo XII? »

Voir la réponse faite à Michel Vernet.

Ajoutons pour Michel Vernet Philippe Rigoud et tous nos lecteurs que nos académiciens disent " atterrir sur la lune" et non alunir.

Nous REMERCIONS PARTICULIEREMENT

Philippe BAYLE, Anne-Marie MAR-CHETTE, Michel CHEVASSUS, Dominique RUET, Martine JARNIAT. Françoise HEYMANN, Loic HAR-DOUIN, Françoise HAVRY, Jocelyne PLU, Thierry HALAT, Gérard PUOL, Jean-Claude RALLIC, Manuel GARANS, Philippe CLAUDY, Dominique LAULARIE, François GRI-BENSKI, Pierre ELIEZ, Marc VAL-LOT, Philippe JANAUDY, Pierrette MEYERIIE, Antoine GUILBAUD, Françoise KRASUCKI, Dominique BOUTTEVILLE, Evrard DECAQUE-

RAY. Gilles BARBUT, Denis VEZIAT, Nadine AZOULAY, Jean-Marie BROCARD, Robert SERVET, Jacques DEZANDRE, G. BLANC, Max MONTUELLE, Monique YUNG, Lisa CERVONI, Thierry LAGADEC, Micheline DEBAILLEUL, Alain MIN-GUET, Franck JOUY, Bruno CHAR-PENTIER, Dimitrie STEFANESSCU. Mme JACOT, Bruno ESTAGNASHE, Laurence VAUDECRANNE, Christine BERTRAND, Patrick ALLOU, Yann CALERNE, Vincent ERIC, A. VEEN, Hervé ORDONNAUD, Marie-Claude ANDUZE, Sylvie ZEILINSKI, Fré. déric BOUISSONNADE, Helge RIT-TER, Lucien DELORY, Patrick VAUZELLE, Michèle LAROOUE. Christian SABOT, Michel COQUEL, Marie-Berthe FOREST, Jean-Pierre TONDU, Brigitte CARUEL, Alain KRAUSS, Jacques OSTROY, Christian LESEUR, Thierry GRAS, Gilles MEUNIER, Michel FRELING, Gilles BARBUT, Marcel LAFLEUR, Laurent ZAOUI, Michel CHABALIER, Valéry MICHAT, Inès MANIVET, Anne-Marie et Nathalie OLSZANSKI. Danièle ENGERRAND, Jacqueline ROBERT, Jean-Claude NIVAULT, BAUDRILLART.

A SEMAINE PROCHAINE - LA SEM



Une histoire de PIF en 5 pages"LA CORRIDA"

Une aventure de "NASDINE HODJA" en 20 pages "LE BAGNE DES 3 RAPACES"

Une histoire des "TRISTUS RIGOLUS" en 7 pages "ACTIONS INDIVIDUELLES"

Une aventure de **TEDDY TED**, en 10 pages "LE MENTEUR"

COUIK - NESTOR - PIFOU - GAI-LURON - M. LE MAGICIEN - LEO BETE A PART - PLACID ET MUZO - LA JUNGLE EN FOLIE - CORINNE ET JEANNOT - LE JOURNAL DES JEUX ET LE GADGET SURPRISE











